



1.0 PERATURAN PERMAINAN

- 1.1 Pertandingan ini dijalankan mengikut syarat-syarat dan peraturan yang ditetapkan oleh Jawatankuasa Pengelola Kejohanan Sukan Antara Kolej (SUKOL) Universiti Teknologi MARA.
- 1.2 Kecuali apa yang tersebut di dalam peraturan yang menguasai pertandingan ini, maka undang-undang permainan Bola Jaring Antarabangsa hendaklah diikuti.

2.0 PENDAFTARAN PEMAIN

- 2.1 Perkara 6.0. di dalam Undang-undang dan Peraturan Am Sukan Antara Kolej (SUKOL) Universiti Teknologi MARA adalah dirujuk.
- 2.2 Bilangan
Tiap-tiap pasukan dibenarkan mendaftar seramai tidak lebih dari 10 orang termasuk 5 orang pemain simpanan dalam Borang Pendaftaran Pasukan.
- 2.3 Kelayakan
Pemain yang tidak disenaraikan namanya di dalam Borang Pendaftaran Perlawanan tidak dibenarkan mengambil bahagian.
- 2.4 Borang Pendaftaran Pasukan
Borang Pendaftaran Pasukan hendaklah ditandatangani oleh Pengurus Pasukan dan diserahkan kepada Jawatankuasa Pertandingan pada hari Mesyuarat/Taklimat Pengurus Pasukan.
- 2.5 Borang Pendaftaran Perlawanan
Borang Pendaftaran Perlawanan yang mengandungi senarai nama pemain dan pemain simpanan hendaklah diserahkan kepada penyelarar permainan sebelum permainan bermula.

3.0 PASUKAN DAN MASA BERMAIN

- 3.1 Pasukan
Tiap-tiap pasukan mestilah mempunyai sekurang-kurangnya 5 pemain di padang sebelum satu-satu pertandingan dimulakan.
- 3.2 Masa
 - 3.2.1 Tiap-tiap pasukan mestilah berada di padang permainan 10 minit sebelum masa yang ditetapkan bagi pertandingan.
 - 3.2.2 Satu masa tidak lebih daripada 5 minit akan diberikan kepada pasukan yang lewat. Selepas daripada masa itu, pasukan tersebut dikira kalah.

- 3.2.3 Masa bermain ialah 15 minit, tiap-tiap separuh masa dengan 3 minit masa rehat (15 x 3 x 15).

4.0 PAKAIAN/ALAT

4.1 Pakaian

Sekiranya terdapat persamaan warna jersi antara dua pasukan yang akan bertanding, pasukan yang namanya dicatat dahulu dalam jadual pertandingan dikehendaki menukar warna jersi yang lain.

4.2 Alat

Bola perlawanan akan disediakan oleh pihak penganjur.

5.0 CARA MEMUTUSKAN KEPUTUSAN

5.1. Secara liga

5.1.1	Cara memberi mata :	Menang	-	3 mata
		Seri	-	1 mata
		Kalah	-	0 mata

5.1.2 Pasukan yang mendapat mata terbanyak adalah dikira sebagai pemenang

5.1.3 Jika dua atau lebih pasukan mendapat jumlah mata yang sama, pasukan yang mendapat perbezaan gol terbanyak dikira menang.

5.1.4 Jika masih seri, pasukan yang mendapat jaringan gol terbanyak dikira menang.

5.1.5 Jika masih seri, pasukan yang pernah mengalahkan lawannya dalam pertandingan ini akan dikira menang.

6.0 PERTUKARAN

6.1 Kecederaan & Kesakitan

Masa kecederaan hanyalah 30 saat dan pemain yang cedera hendaklah keluar. Pemain yang keluar itu boleh bermain kembali selepas 1 gol.

6.2 Pemain Simpanan:

Pemain yang sakit atau cedera boleh diganti dan boleh bermain semula selepas diganti di dalam permainan yang sama.

6.3 Pemain yang lewat sampai tidak boleh memasuki permainan yang sedang

dijalankan, melainkan setelah memberitahu pengadil dan ketua pasukan lawan.

Pemain akan dibenarkan masuk bermain seperti berikut:-

- 6.3.1 Selepas gol dijaringkan. Dalam hal ini pemain mestilah mengambil kedudukan yang dikosongkan oleh pasukannya.
- 6.3.2 Selepas permainan diberhentikan kerana kecederaan atau kesakitan.
- 6.3.3 Selepas rehat separuh masa.

7.0. KELEWATAN

Masa selama 5 minit akan diberikan kepada pasukan yang lewat dan selepas masa itu pihak lawannya akan diberikan kemenangan percuma dengan 3 mata kemenangan dan bilangan 10 - 0.

8.0 PERLAWANAN YANG DITUNDA ATAU DIBERHENTIKAN

Sekiranya pengadil berpendapat bahawa padang tidak sesuai untuk permainan disebabkan oleh keadaan cuaca atau kerana hal-hal yang tidak dijangkakan, perlawanan itu tidak dapat dimainkan atau sekiranya perlawanan diberhentikan akibat hal-hal yang di luar kawalan kedua-dua pasukan, maka perlawanan yang ditunda atau diberhentikan akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola.

9.0 PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN

Semua perkara yang tidak dinyatakan dalam ini akan diputuskan oleh Jawatankuasa Pengelola yang berkenaan dan keputusannya adalah muktamad.